Fakta

Kurs: Systemutvecklare C/C++ Extended 2024

Klass: SUVx24

Teknikområde: Programspråket C, Pekare, Grundläggande felsökning, Debugger

Learning Target

Programmering i C och C++

Hur fungerar pekare i C?

Programspråket *C* ger oss möjlighet att kunna manipulera arbets**minnet** i datorn. Det för med sig vissa risker också, men anses vara en styrka med språket, som t ex *Java* och *Python* inte kan. Sättet vi kan komma åt specifika **minnesadresser** på, är genom att använda **pekare** (pointer).

Grundläggande felsökning

Vilka tekniker finns det att felsöka kod med?

Vilka besvärliga fel ska vi se upp med i C?

När vi skapar kod är det ganska vanligt att det smyger sig in fel medans vi kodar. Fel i kod kallas en **bug** och vissa fel är väldigt uppenbara (läs **syntaxfel** eller **formella fel**) och fångas upp av kompilatorn, som berättar vad problemet är. Men ibland gör vi tankevurpor och skapar **logiska fel**. Då kan vi behöva ett verktyg som hjälper oss i vårt detektivarbete att finna felen. Ett sådant verktyg brukar kallas **debugger**, vilket ofta finns för den kompilator du valt. Vi ska titta på vad man kan göra i *VS Code*.

Material

Här nedan hittar du ditt självstudiematerial. Du ska studera materialet i den ordning det listas för att du på bästa sätt ska tillgodogöra dig materialet.

Learning Target

Hur pekare fungerar i programspråket C.

Hur

Läs nedanstående textavsnitt och de specificerade underdelarna. Studera kodexemplen för att förstå principerna.

Textavsnitt från w3schools

Vad är en pekare och hur kopplar den till en minnesadress?

C Memory Address

- Läs avsnitten Memory Address.
- Hur ser en minnesadress ut?
- Vad är en pekare i C egentligen?
 - Hur noterar vi en pekare i C?
- Varför är det viktigt att känna till minnesadressen?

C Pointers

- Läs avsnitten *Pointers* och *Pointers & Arrays*.
- Vad är det en pekarvariabel lagrar?
- Hur deklarerar vi en pekare?
 - o Vad kan vi tilldela en pekaravariabel?
- Hur skiljer vi på att hämta adressen för pekarvariabeln respektive värdet i pekarvariabeln?
- Vad innebär deference operator?
- Varför är det viktigt att hantera pekare med försiktighet?
- Hur använder vi pekare till en array?
 - o Hur kan man använda pekare för att stega igenom en array?

Video från Bro Code på YouTube

C pointers explained

Studera pekare genom att titta på videon. Följ gärna med i videon genom att själv koda. Pausa videon då och då för att hinna med kodandet.

- Vilka fördelar beskrivs med att använda pekare?
- Vilken platshållare passar för pekare i en printf () -sats?
- Vad är 'good practice' att göra vid initiering av en pekarvariabel?
 - o Vilket värde är lämpligt att ge en pekarvariabel vid initiering
 - O Varför är det bra att tilldela detta värde?

Textavsnitt från geeksforgeeks.org

GeeksForGeeks har lite figurer som hjälper till att förklara pekare.

C Pointers

Läs avsnittet om pekare.

- Läs om Declaration, Initialization och Deferencing.
- Vilka olika typer av pekare finns det?
- Hur stor plats i bytes tar en pekare i jämförelse med en int?
- Vad är pekararitmetik?
- Hur fungerar pekare tillsammans med arrayer?
- Jämför fördelar och nackdelar med pekare.

Textavsnitt från programiz.com

C Pointers

Ytterligare länkar med mer material kring pekare.

- Läs avsnitten
 - C pointers
 - Relationship Between Arrays and Pointers
 - C Pass Addresses and Pointers
- Titta gärna på <u>videon</u> om pekare.

Textavsnitt från tutorialspoint.com

Om du vill läsa ännu mer kring pekare finns denna källa också:

Pointers in C

Läs avsnitten

- Pointers in C
- Pointers and Arrays in C

Textavsnitt från tabnine.com

C code debugging: Types of bugs and 6-step debugging process

Läs om debugging i C.

- Vilka vanliga besvärliga buggar uppstår vid programmering C?
- Vilka tekniker finns det för att debugga C-kod?
- Studera stegen för debugging i C-program

Vi kan återvända till avsnittet *Automating C code debugging with generative AI*, så hoppa över det så länge.

Textavsnitt från geeksforgeeks.org

VS Code | Build, Run and Debug in C++

Läs om hur du kan debugga C-kod med VS Code.